

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan metode demonstrasi berbantuan audio visual mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II. Ketuntasan hasil belajar dapat diketahui persentase ketuntasan hasil belajar pada (pra siklus) 44,40% naik pada (siklus 1) menjadi 66,60% dan meningkat lagi pada (siklus 2) yaitu 88,89%.
2. Aktivitas belajar siswa menggunakan metode demonstrasi berbantuan audio visual mengalami peningkatan mulai dari siklus I, sampai siklus II. Aktivitas belajar siswa dapat diketahui dari rata-rata nilai aktivitas siswa 70% pada (siklus 1), meningkat menjadi 85% pada (siklus II). Aktivitas guru menggunakan metode demonstrasi berbantuan media audio visual mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas guru dapat diketahui dari rata-rata nilai aktivitas siswa 66% (siklus 1), meningkat menjadi 90% (siklus II).

Penelitian ini di anggap berhasil karena sudah mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar, aktivitas siswa dan guru yaitu 80%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Sidorejo 1 pada kelas III menggunakan metode demonstrasi berbantuan audio visual maka saran yang diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharap guru kelas dalam kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran IPAS menggunakan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan audio visual, sehingga guru dapat kreatif dalam memilih metode mengajar, dikarenakan sangat penting bagi ketuntasan hasil belajar siswa

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai atasan di dalam Lembaga harus rutin mengevaluasi program Pendidikan, kepala sekolah menjadi penggerak dalam perbaikan kegiatan belajar mengajar, melalui metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan bervariasi, dan kepala sekolah selalu rutin memantau kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Bagi Siswa

Siswa sebagai generasi muda, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya, serta minat belajarnya dan dapat membagi waktu antara belajar dan bermain.